

Schriften zur Medienpädagogik 58

Lasst uns spielen!

Medienpädagogik und Spielkulturen

Martin Geisler
Dirk Poerschke
Eik-Henning Tappe
Nadine Berlenbach (Hrsg.)

Schriften zur Medienpädagogik 58

Dem Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend danken wir für die Förderung des vorliegenden Bandes.

Herausgeber

Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur in der Bundesrepublik Deutschland (GMK) e. V.

Anschrift

GMK-Geschäftsstelle
Oberstr. 24a
33602 Bielefeld
Fon: 0521/677 88
Fax: 0521/677 29
E-Mail: gmk@medienpaed.de
Homepage: www.gmk-net.de

Für namentlich gekennzeichnete Beiträge sind die Autor*innen verantwortlich.
Redaktion: Martin Geisler, Dirk Poerschke, Eik-Henning Tappe, Nadine Berlenbach, Tanja Kalwar
Lektorat: Tanja Kalwar
Einbandgestaltung und Titelillustration: Katharina Künkel

© kopaed 2022

Arnulfstr. 205
80634 München
Fon: 089/688 900 98
Fax: 089/689 19 12
E-Mail: info@kopaed.de
Homepage: www.kopaed.de

ISBN 978-3-96848-668-0

Lukas Opheiden/Valerie Quade/Annabelle Perić

Spielkulturen in Bibliotheken erlebbar machen

Einleitung

von Lukas Opheiden

Nicht nur aufgrund der Tatsache, dass digitale Spiele in Deutschland „offiziell als Kulturgut“ (Rheingans 2014: 55) gelten, sondern auch, weil sie neben Büchern und anderen Medien als „publizierte Informationsquellen“ (Plassmann/Rösch/Seefeldt/Umlauf 2011: 9) definiert werden können, ist die Frage, warum Spielen, egal ob digital oder analog, in eine Bibliothek gehört, obsolet. Es gibt kaum eine öffentliche Bibliothek, die keine Spiele in ihrem Bestand hat.

Um das Medium der digitalen Spiele erlebbar zu machen, reicht eine Bereitstellung von Datenträgern in den Regalen aber nicht aus. Als Bildungseinrichtungen haben es sich Bibliotheken zur Aufgabe gemacht, nicht nur Informationen und Medien bereitzustellen, sondern auch Kompetenzen im Umgang mit Medien zu fördern. Medienpädagogische Arbeit ist also ein wichtiges Element in Bibliotheken geworden, um gemeinsam über Medien und gesellschaftliche Entwicklungen zu reflektieren. In Bezug auf digitale Spiele können Bibliotheken öffentliche Räume schaffen, in denen man – generationsübergreifend – nicht nur spielt und spielerisch lernt, sondern auch für einen reflektierten Umgang mit Spielen sensibilisiert wird.

Dass dies bereits vielerorts geschieht, zeigen unter anderem das Ludovico in Graz und die Stadtbibliothek Paderborn, welche im Verlauf dieses Berichtes noch im Detail vorgestellt werden. Zunächst wird aber eruiert, wie eine ganzheitliche Einbindung digitaler und auch analoger Spiele in Bibliotheken etabliert werden kann. Dazu ist eine differenzierte Betrachtungsweise unter Berücksichtigung verschiedener Bereiche sinnvoll. Bereits angesprochen wurde der physische Zugang zu digitalen Spielen in Form von Datenträgern, die entliehen werden können. Damit der Zugang auch für Personen ohne eigene Hardware ermöglicht werden kann, ist eine Bereitstellung von Hardware, entweder in den Einrichtungen vor Ort oder zum Verleih, zweckmäßig. Ein Zugang zu rein digital erhältlichen Spielen kann derzeit lediglich über nutzbare Hardware vor Ort eingerichtet werden. Ob ein Verleih digitaler Spiele für Bibliotheken, ähnlich wie bei eBooks oder ePaper, auch digital angeboten werden kann, ist derzeit noch ungewiss.

Digitale Spiele haben sich in den letzten Jahren zu multimedialen Massenphänomenen entwickelt. Dies zeigt unter anderem die aktuelle Consumer Technology Studie des Bitkom e.V. Etwa 50 Prozent der deutschen Bevölkerung spielen demnach Video- oder Computerspiele und verbringen im Jahr 2021 mehr Zeit mit Videospielen als in den Jahren davor (vgl. Bitkom 2021: 59). Deutlich wird dies auch an dem stark angestiegenen Umsatz, der in Deutschland in den letzten Jahren durch Videospiele erfolgt ist (vgl. game 2021: 15). Da digitale Spiele gesamtgesellschaftlich relevanter geworden sind, ist neben der reinen physischen Verfügbarkeit auch eine inhaltliche und kulturelle Thematisierung und Einbindung in Bibliotheken sinnvoll (vgl. Horn 2015: 102-105). Bibliotheken sollen demzufolge auch Informationen und Publikationen über Spiele bereitstellen und als Ansprechpartner*innen für relevante Themenwelten fungieren. Zudem ist es adäquat, kulturelle Angebote, wie Veranstaltungen und Workshops, anzubieten. Ähnlich wie bei Lesungen oder Buchbesprechungen können Bibliotheken zum Beispiel Spieletreffs, Cosplay-Workshops¹ oder E-Sport-Events anbieten, um einen kulturellen Zugang zu ermöglichen. Da das gemeinsame Spielen überwiegend online praktiziert wird und auch andere Ebenen der digitalen Spielkultur, wie Livestream-Events oder Let's Plays im Internet stattfinden, ist die Erweiterung um digitale Angebote in Bibliotheken anzustreben. Bibliotheken können durch die Ausweitung ihrer Angebote in Online-Räumen auch dort zum dritten Ort werden. Als dritte Orte werden öffentliche, informelle Orte bezeichnet, die weder der Arbeitsplatz noch der Wohnort sind (vgl. Oldenburg 1989: 16). Dass dies auch von Nutzer*innen angenommen wird, hat sich während der Corona-Pandemie gezeigt.

Ein besonderes Augenmerk sollte auf die medienpädagogische Perspektive gelegt werden, wenn es um digitale Spiele in Bibliotheken geht. Neben der Förderung von Lese- und Informationskompetenz ist auch die Unterstützung bei der Aneignung von Medienkompetenz ein Ziel von Bibliotheken (vgl. Marci-Boehncke/Rose 2012: 189).

Bibliotheken können als außerschulischer Lernort neben kulturellen und bestandsorientierten Angeboten auch pädagogische Ziele verfolgen, indem sie ein informelles sowie non-formales Lernen unterstützen und eine kritisch-konstruktive Auseinandersetzung mit Medien anregen.

Es gibt bereits viele Bibliotheken, die Workshops zur Erstellung eigener Spielkonzepte, Game-Design, Coding und Making² und andere Bereiche, die ihren Fokus auf kreativer und handlungsorientierter Medienarbeit haben, anbieten. Aber auch die kritische Auseinandersetzung mit dem Medium Spiel in Formaten wie den *Spieletester*innen* vom Spieleratgeber NRW³ wird bereits in Bibliotheken umgesetzt.

Im Folgenden wird an zwei Einrichtungen exemplarisch dargestellt, wie eine Einbindung digitaler Spiele in Bibliotheken aussehen kann.

Ludovico – Was ist das?

von Valerie Quade

Ludovico ist der Verein zur Förderung der Spielkultur, des Spielens und der Spielpädagogik mit Sitz in Graz. Der Verein begleitet unterschiedliche Spielformen mit pädagogischen Angeboten und Workshops, veranstaltet zwei Festivals im Jahr und betreibt seit 1986 die steirische Landesludothek. Die Arbeit des Vereins finanziert sich aus Förderungen des Landes Steiermark und der Stadt Graz sowie Einnahmen aus Veranstaltungen. 2012 kam ein umfangreiches pädagogisches Angebot zu Videospiele hinzu. Die Ludothek bietet aktuell etwa 4.000 Spiele zum Verleih an, darunter Brett- und Kartenspiele sowie Pen&Paper-Abenteuer, inklusive, taktile Spiele und Videospiele. Das Team besteht aus Spiel- und Medienpädagog*innen, einer Grafik-/Webdesignerin und der Geschäftsführung. Ehrenamtliche helfen bei der Spielepflege und bei Veranstaltungen. Neben Verleih und öffentlichem Spielbetrieb in der Ludothek bietet Ludovico ein vielfältiges medienpädagogisches Programm an. Dazu gehören Brettspielgruppen, themenzentrierte Workshops, Detektivspiele in der Stadt, Graz-Tage für Schulen aus den Regionen, Workshops zu Videospiele und Spieletipps für verschiedene Zielgruppen auf YouTube.

Außerdem veranstaltet Ludovico jährlich ein Brettspiel- und ein Videospielfestival mit insgesamt etwa 3.000 Besucher*innen. Monatlich gibt es Stammtische, ebenfalls mit Brett- und Videospiele.

Die Zielgruppe von Ludovico ist sehr breit. Hauptsächlich wird das Angebot von Studierenden und Familien genutzt. Mit dem Angebot der Bildschirm-tage – also zwei Mal wöchentlich ein Nachmittag mit aufgebauten Gaming-PCs und Konsolen – wurden selbstorganisierte Gruppen von Jugendlichen zwischen 12 und 16 Jahren erreicht. Vor allem solche, die aus wirtschaftlich schwachen Familien kommen und selber keine Konsole zu Hause haben.

Die Friedensbewegung in den 1980er-Jahren hat das pazifistische Grundverständnis des Vereins stark geprägt. Dies ist wichtig, um die Diskurse mit Jugendlichen rund um das Thema Waffen in Spielen zu verstehen, die wir bei uns in der Ludothek führen. Ludovico hat 1986 Brettspiele gegen Spielzeugwaffen hergegeben. Brettspiele, in denen „Krieg“ gespielt wird, waren lange ein Tabu. Wir überprüfen auch 2022 noch, ob neu eingetroffene Brett- und Videospiele unseren Werten entsprechen. Dabei stellt

sich immer wieder heraus, dass die Einschätzung, ob ein Spiel „kriegerisch“ ist oder nicht, mit der bürgerlichen und kulturellen Bedeutung der Spiel-titel zu tun hat. Das etablierte, aber abstrakte (Kriegs-)Spiel *Schach* ist im Sortiment, ein „Risiko“, mit realer Weltkarte, hingegen nicht. Neben der Abstraktion spielen auch die Zielgruppe und die Rolle des Krieges in der Mechanik eine Rolle. Das Brettspiel *This War of Mine* setzt sich differenziert mit der Thematik auseinander und wird von uns auch in Workshops mit Jugendlichen eingesetzt. Letztendlich entscheiden wir bei jedem Spiel-titel einzeln. Gleichermaßen sortieren wir auch Spiele aus, bei denen uns Sexismus oder Rassismus auffallen. Oft sind es Brettspiele von großen Ver-lagen, die in der Vergangenheit Preise gewonnen haben, aber heute von uns nicht mehr vertreten werden können. Die Sensibilität ist diesbezüglich stark gestiegen. Für uns Spiel- und Medienpädagog*innen werden die Themen Gewalt und Krieg in Spielen, Sexismus und Rassismus in der Spieleauswahl und Nutzung mit Sicherheit ein regelmäßiger Diskurs bleiben.

Warum wird eine Ludothek gefördert?

In den folgenden Abschnitten sprechen wir als Ludothek aus unseren per-sönlichen Erfahrungen mit verschiedenen Spielformen.

Spiele als Medium bedeuten für Ludovico mehr als nur reines Unter-haltungsangebot. Spielen ist ein Zustand, in den man durch verschiedene Anreize kommt. Er unterscheidet sich vom Alltagsmodus, in dem man oft-mals auch einfach nur funktioniert. Beim Spielen können Dinge auspro-biert werden, ohne reale Konsequenzen befürchten zu müssen, sie bleiben innerhalb dieser Spielsituation. Diese Beobachtung machte auch Jürgen Fritz, dessen spielpädagogische Literatur wir empfehlen (Fritz 1997). Neue Rollen können ausprobiert werden, ein kreativer Zugang zu Systemen und Herausforderungen entsteht, während die Strenge rausgenommen wurde (vgl. Pearce 2009: 22). Ein Raum entsteht für das Erkunden von sich selbst, des sozialen Miteinanders. Viel Potenzial für den einzelnen Menschen und die Gesellschaft (vgl. Gualeni/Vella 2020: 96). Brett-, Video- und Grup-penspiele brauchen nicht unbedingt ein pädagogisches Ziel, um ein von Ludovico intendiertes Erlebnis bei den Spielenden zu erreichen. Spielerfah-rungen sind zwecklos und machen gerade dadurch viel Sinn (vgl. Huizinga 1938). Spiele können komplexe Sachverhalte anschaulich darstellen, sie bieten die Möglichkeit, sich in Ruhe damit zu beschäftigen. Themen, die im Alltag kompliziert wirken, werden im wahrsten Sinn des Wortes greifbarer gemacht, das Hineinversetzen fällt leichter.

Ludovico bietet mit der Ludothek ein Serviceangebot ohne Gebühr mit Unterhaltungsmedien. Damit hebt er sich von vielen Aufenthaltsmöglichkei-

ten für Jugendliche, Familien und Erwachsene in Graz ab. Nicht zu vernachlässigen ist, dass die Ludothek und ihre Spiele verschiedene Menschen an einem Ort zusammenbringt, ein von uns erwünschtes Erlebnis. Um möglichst heterogene Zielgruppen zu erreichen, hilft es, den Raum, über die Funktion des Lagers für die Ausleihe hinaus, als aktiven, bespielten Raum zuzulassen. So passiert in der Ludothek, abgesehen von den Medien, die genutzt werden, mehr als nur „Spiel“. Diverse Menschen nutzen den Raum gleichzeitig: Brettspiele neben Videospiele, Eltern, die Kindern vorlesen, auf der Terrasse einen Snack essen, Fifa-spielende Jugendliche neben Tarock-spielenden Senior*innen. Die Spielweise ist unterschiedlich, es entsteht Potenzial für Konflikte. Jedoch wird selten über die Nutzung des Raumes gestritten. Vielmehr wird entspannt kommuniziert, sich ausgetauscht und Rücksicht genommen. Für Kinder und Jugendliche kann es eine schöne Erfahrung sein, diese Form der Teilhabe in einem gemütlichen Umfeld zu erleben.

Die Bedeutung von freiem und selbstständigem Spiel

Ludovico lässt proaktiv auch das freie Spiel in der Ludothek zu. Es werden Spiele mit wenig oder gar keinem Material gezeigt, aus den Figuren eines Spieles wird ein Zoo, aus dem komplexen Strategiespiel wird ein Kaufladen. Kleinere Kinder bekommen so spät wie möglich regeltreue Medien empfohlen, damit sich die Fantasie entfalten kann. Moderne Brettspiele für Kleinkinder haben oft die Möglichkeit, zunächst das Material frei zu entdecken und sich erst später auf ein Ziel einzulassen.

2012 wurde der Bereich digitale Spiele mitsamt einem Konzept für die medienpädagogische Arbeit bei Ludovico eingeführt. Es wird freies Videospiele an den Konsolen bei Ludovico angeboten. Pro Dienst ist eine medienpädagogische Fachkraft eingeteilt, die sich mit Videospiele auskennt und die somit Vertrauensperson für die Spielenden ist. Sie kann beurteilen, was passiert, kann einschätzen, was für welche Gruppe passt und wer gerade überfordert ist. Außerdem diskutiert und tauscht sie sich auf Augenhöhe mit den Jugendlichen wie auch mit ihren Eltern aus. Glaubwürdig die Faszination Games zu verstehen, ist für die Fachkraft elementare Grundvoraussetzung.

Wie können digitale Spiele als Angebot in Bibliotheken funktionieren?

Aus unserer Erfahrung ist der wichtigste Schlüsselfaktor für ein funktionierendes und selbstständiges Gaming, als pädagogische Fachkraft von den Spielenden ernstgenommen zu werden, als jemand, der zuständig ist und sich auskennt mit dem Medium. Eine klassische pädagogische Ausbildung kann da helfen. Noch wichtiger ist Interesse am Spiel und ein sinnvoller Umgang mit Kindern und Jugendlichen. Es sollte ein Konzept vorliegen,

wie man sich als Fachkraft in verschiedenen Szenarien verhält, mögliche Fragen sollten geklärt werden. Stellt man festgelegte Timer hin für die Spielzeit? Lässt man die Spielenden über Spielzeit und das Spiel selbst frei entscheiden und kommunizieren?

Wir fahren bei Ludovico ein möglichst passives Konzept. Wir sind da, wenn die Spielenden uns brauchen, mischen uns aber nur in Ausnahmefällen in entstehende Diskussionen ein. Diese werden von uns als Teil des Lernprozesses im freien Spiel gesehen.

Die Entscheidungen über diese konzeptionellen Fragen kann man nur treffen, wenn man Ahnung davon hat, wie Kinder und Jugendliche spielen, und einschätzen kann, wie die Gruppendynamik vor Ort ist.

Es ist nicht nötig, jedes vorhandene Spiel selbst gespielt zu haben, die einzelnen Medien grob einschätzen zu können und selber in der Freizeit zu spielen, ist aber essentiell. Zwar können die Spielenden selbst entscheiden, was sie spielen möchten, meistens lassen sie sich aber auf Empfehlungen der Spielpädagog*innen ein. Für eine Spielempfehlung ist Fachkompetenz natürlich notwendig. Es ist nicht wichtig, spezifische Fragen zu spezifischen Stellen im Spiel beantworten zu können. Hingegen unverzichtbar sind technisches Verständnis zu Konsolen und PCs sowie ein Überblick über die Genres, Anzahl der Spielenden und Spielweise der Spiele.

Bei Ludovico sind im Tagesbetrieb ausschließlich Games bis USK/Pegi 12 spielbar. In Österreich lässt das Jugendmediengesetz viel Spielraum für Interpretation. So ist es strafbar, Kindern und Jugendlichen jugendgefährdende Medien zugänglich zu machen. Es ist nicht definiert, was jugendgefährdende Medien sind. Dadurch liegt viel Verantwortung bei uns. Wir orientieren uns an Pegi und USK, auch wenn diese keine rechtliche Bindung darstellen. Die USK/Pegi 12er-Grenze ist eine vorsichtige Gratwanderung. Entscheidet man sich für die Grenze USK/Pegi 6, fallen sehr viele tolle Spiele weg. Ab der höheren Altersstufe 16 kommt schon sehr viel expliziter Content dazu. Bei den 16er-Spielen sind hingegen wenige Spiele dabei, bei denen man das Gefühl hat, der eigenen Zielgruppe ein tolles Spielerlebnis vorzuenthalten. Aus unserer Sicht gibt es kaum Konsolenspiele ab 12, die mit ihren grafischen Darstellungen Kinder zwischen 3 und 12, die beim Spielen zuschauen, verstören würden. Wir achten natürlich darauf, dass die jüngeren Kinder Spiele spielen, die auch von der Komplexität für sie passen.

Kinder und Jugendliche finden immer wieder Browser-Spiele, die die Altersempfehlung geschickt umgehen, z.B. Shooter-Varianten im beliebten Spiel *Roblox*. Wir als Pädagog*innen thematisieren das Spiel dann meistens im Vorbeigehen: „Diese Spiele spielen wir hier nicht, mach das bitte aus.“ Darauf bekommen wir oft Rückfragen der Spielenden: „Warum dürfen wir das

nicht spielen, *Roblox* hat doch keine USK über 12?" Wir gehen als Fachkräfte darauf ein und daraus entstehen interessante, oft komplexe und kreative Diskussionen. Diese Diskussionen haben am Ende allerdings keinen Einfluss auf unsere Entscheidung, dass explizite Waffendarstellungen bei uns nicht erlaubt sind. Sie bringen uns jedoch auf Augenhöhe mit den Spielenden und sorgen für eine bessere Akzeptanz des Verbots. Wenn es in Diskussionen schnell gehen muss, weil z.B. viel los ist, können wir immer sagen, dass gerade kleinere Kinder da sind, die diese Spiele noch nicht einordnen können.

Der öffentliche Raum, in dem wir uns bei Ludovico befinden, ist ein wichtiger Faktor, den es zu bedenken gilt. Die Bildschirme mit Games sind überall verteilt und alle können zusehen. Kinder und Jugendliche sollten nichts sehen, was sie überfordert. Das gleiche gilt für Spiel-unerfahrene Eltern, die Inhalte oft nicht einordnen können. In Workshops konfrontieren wir Eltern und Multiplikator*innen schon mit den Inhalten, die Kinder und Jugendliche konsumieren. In dieser Situation ist es möglich, das Gezeigte in einen Kontext zu setzen und einzuordnen. Im offenen Betrieb – ohne Kontext – ist es wichtig, dass wir offensichtlich altersgerechte Inhalte zeigen. So bleiben wir vertrauensvolle, kompetente Ansprechpersonen für Eltern.

Videospiele verleihen

Videospiele zu verleihen, ist mit vielen Herausforderungen verbunden. Das größte Problem stellt die immer häufigere Account-Bindung dar, weshalb aktuelle Spiele immer seltener verliehen werden können. Bei Spielen für ältere Konsolen sinkt stetig die Nachfrage. Wenn Datenträger defekt zurückkommen, kann oft nur schwer geklärt werden, wer den entscheidenden Kratzer verursacht hat, gleichzeitig sind die Videospiele in der Anschaffung meist teurer als Brettspiele. Was im Verleih am besten funktioniert, sind Komplettpakete mit Controllern und Spiel im Genre „Musik & Bewegungsspiele“; also *Kinect*, *Singstar*, *Guitar Hero*. Des Weiteren eignen sich grundsätzlich Nintendo-Medien, weil die Spiele stabil sind, viele Menschen eine solche Konsole haben (3DS, Wii, Switch) und diese Spiele gern durchprobiert werden.

Wie komme ich als Bibliothek an Videospiele? Unsere grundsätzliche Empfehlung ist es, sich passende Spiele auszusuchen, ein Budget aufzustellen und die Medien zu kaufen. Wer die zeitliche Kapazität hat, kann versuchen, Spiele gratis zu bekommen. Dies geschieht über die Pressestellen der Vertriebe und funktioniert am besten im Rahmen von geplanten Veranstaltungen. Die große Herausforderung ist die Schnelllebigkeit des Marktes, Agenturen wechseln häufig und Regeln ändern sich, wer etwas bekommt und wer nicht.

Zukünftig ist das Ziel von Ludovico, das medienpädagogische Angebot zu Games zu verändern. Weg von Workshops, die die Basics erklären; was

Videospiele sind, welches pädagogische Potenzial sie bieten und welche Vorurteile zu Aggression und Sucht nur bedingt anwendbar sind, hin zu inhaltlichen Workshops *mit* Videospielen.

Stadtbibliothek Paderborn

von Annabelle Chiara Perić

Seit 1977 strebt die Stadtbibliothek Paderborn danach, eine Anlaufstelle für alle Bürger*innen Paderborns zu sein. Sowohl in der Zentralbibliothek als auch in den separaten Standorten, der Kinderbibliothek, der Sport- und Gesundheitsbibliothek und den zwei Schul- und Stadtteilbibliotheken stellt die Bibliothek rund 112.000 Medien zur Ausleihe zur Verfügung, welche durch die „Onleihe“ und weitere E-Learning-Angebote ergänzt werden.

Die Stadtbibliothek Paderborn verfolgt das Ziel, neben der Lesekompetenz auch Medienkompetenz an ihre Nutzenden zu vermitteln. Das Potenzial von digitalen Geräten sowie Software soll dabei aktiv von den Bibliotheksnutzenden erlebt und für die Aus- und Weiterbildung genutzt werden.

Angebote zu den Themen Gaming, Digitalisierung und Social Media sollen einen niederschweligen Zugang für verschiedene Zielgruppen bieten und zum Austausch und Mitdenken anregen. Dabei wird versucht, die Grenzen zwischen Spielwelten, Alltag und Bildung aufzubrechen. Der Anspruch der Stadtbibliothek Paderborn besteht darin, die Gesellschaft auf ihrem Weg in eine digitale Zukunft zu unterstützen.

Gamingangebot der Stadtbibliothek Paderborn

Als Akteure*innen der kulturellen Bildung vereinen Bibliotheken in der digitalisierten Gesellschaft analoge und digitale Bildungsangebote. Neben dem Literaturangebot zählen somit digitale Geräte, Rechercheplätze und auch Gamingangebote zum Bildungsangebot der Bibliothek.

Um die Medienkompetenzförderung durch die Stadtbibliothek Paderborn zu gewährleisten, wurde im Jahr 2020 ein Raum eingerichtet, der mit neuester Gamingtechnologie ausgestattet ist und durch Aufbau und Ausstattung zum Verweilen und Ausprobieren animiert.

Dieser Gamingraum ist für die Altersgruppe ab 12 Jahren freigegeben. Während der gesamten Öffnungszeiten können Gaming-PCs, die Nintendo Switch, die Playstation, VR-Brillen, Cloud-Gaming-Lösungen wie *Shadow*, *Google Stadia* und *Apple Arcade* ausprobiert werden. Durch das Förderprojekt *Wissenswandel* war es der Stadtbibliothek im Jahr 2021 zudem möglich, die Barrierefreiheit der digitalen und technischen Angebote zu



Abb. 1: VR-Gaming in der Stadtbibliothek Paderborn (©Stadtbibliothek Paderborn)

erweitern. Jede*r Nutzende soll integriert werden, damit er*sie partizipieren kann. Eine große Auswahl an Zubehör zum barrierefreien Gaming öffnet das weitgefächerte Angebot für eine größere Zielgruppe. Beispielsweise ermöglichen es Eyetracker, an den Gaming-PCs ohne Tastatur und Maus zu spielen. Zudem kann der Xbox Adaptive Controller an die Bedürfnisse der spielenden Person angepasst werden. Weiteres Zubehör, wie spezielle Controller, programmierbare Mäuse und Keypads, sind ebenfalls ausleihbar. Das Herzstück des Gamingraums ist der Virtualizer von Cyberith. Der Virtualizer ist ein omnidirektionales Laufband, welches eine Bewegung von A nach B in der virtuellen Realität ermöglicht. Konsolenspiele, verschiedenste Brettspiele und Bücher zu dem Thema runden das Angebot ab.

Erlebbar wird dieses Angebot im Rahmen von Veranstaltungen wie der „GameZone“, der „Game it Out!“, der „Bib@Kö12“, dem „#DigitalDienstag“ und den zahlreichen Oster- und Sommerferienprojekten. Im Folgenden wird die wöchentlich stattfindenden Veranstaltung „GameZone“ näher vorgestellt.

GameZone

Die Veranstaltung „GameZone“ bietet allen interessierten Kindern und Jugendlichen die Möglichkeit, ihnen bereits bekannte und noch unbekannte Spiele gemeinsam mit anderen spielen und in neuen Kontexten erleben zu

können. Sie erlernen dabei den Umgang mit verschiedensten Konsolen und unterschiedlicher Software. Durch Input zu der Entwicklung von Games, der Distribution von Inhalten und den Spielmechaniken sollen die Teilnehmenden dazu befähigt werden, die Spiele zu kontextualisieren. Es geht darum, sich mit den anderen Teilnehmenden auszutauschen, Videospieleprinzipien zu verstehen und zu durchschauen. Die Kinder und Jugendlichen sollen dabei begleitet werden, Kritikfähigkeit in Bezug auf Videospiele und deren Inhalte zu entwickeln. Dabei wird angestrebt, aktuelle Spielereits zu berücksichtigen und diese medienpädagogisch einzusetzen. Die „Game-Zone“ wechselt wöchentlich den Standort zwischen der Kinder- und der Zentralbibliothek, sodass verschiedene Zielgruppen angesprochen werden.

GameZone Kinderbibliothek

In der Kinderbibliothek zielt die „GameZone“ auf die niederschwellige Medienbildung von Grund- und Vorschulkindern ab. Durch die Auseinandersetzung mit Spielekonsolen wird ein verantwortungsbewusster Umgang mit Gamingangeboten vermittelt. Mit technischen Geräten wie dem Ozobot, Calliope oder den 3D-Stiften erhalten Schüler*innen einen Einstieg in die digitale Welt und sind dazu in der Lage, sich aktiv in ihr auszuprobieren zu können. Lernroboter wie der „Bee-Bot“ eignen sich hierbei besonders gut als Einstieg für Vor- und Grundschulkindern (vgl. Papadakis/Kalogiannakis 2022: 926-947). Der Bee-Bot kann über eine einfache Tasteneingabe programmiert werden, sodass er sich vor oder rückwärts, nach links oder rechts bewegen kann. Bei der Nutzung des Bee-Bots im Rahmen von Veranstaltungen der Bibliothek wird der Umgang mit dem Roboter und dessen Tastenprogrammierung erlernt. Er kann zum Vorlesen, Zählen oder auch zum Buchstabieren des eigenen Namens auf speziellen Buchstaben-Matten genutzt werden. Im Gaming-Kontext wird der Bee-Bot zum Beispiel als programmierbare Bowlingkugel eingesetzt. Im Wettbewerb geht es darum, den Weg des Bee-Bots so zu kodieren, dass er alle Kegel umstößt. Auf diese Weise können die Grundprinzipien des Programmierens spielerisch vermittelt werden (vgl. Nievergelt 1999: 364-375). Der „Blue-Bot“ ist das neuere Pendant zum Bee-Bot. Gepaart mit einem Tablet, lässt sich dieser Roboter mithilfe einer App steuern. Unterlagen und Audiodateien können selbst hochgeladen werden, sodass Inhalte personalisierbar sind. Das durchsichtige Design des Blue-Bots regt zudem zum Austausch über die Funktionsweisen eines Computers an.

Studien wie beispielsweise von Papadakis und Kalogiannakis aus dem Jahr 2022 zum Thema „Learning Computational Thinking Development in Young Children With Bee-Bot Educational Robotics“ verdeutlichen, dass den teilnehmenden Kindern durch die Nutzung des Bee- und Blue-Bots neue

Denkanstöße gegeben werden können, welche die Problemlösefähigkeiten fördern. Die genannte Studie konnte zeigen, dass die rechnerische Denkfähigkeit der Studienteilnehmer*innen nach Einführung eines Bee-Bots in den Unterrichtsplan signifikant verbessert wurde (vgl. Papadakis/Kalogiannakis 2022: 926-947). Die Stadtbibliothek Paderborn versucht, an diesen Befund anzuknüpfen und die nachgewiesenen Potenziale neuer Technologien zur Wissensvermittlung für die teilnehmenden Vor- und Grundschul Kinder zu nutzen. Risiken, die Gamingangebote beinhalten können, werden dabei berücksichtigt und aufgearbeitet. Sowohl die teilnehmenden Kinder als auch die Erziehungsberechtigten werden spielerisch über Möglichkeiten, Bildschirmzeiten zu verringern, aufgeklärt, um potenziell daraus resultierenden Problemen vorzubeugen und eventuell auftretende Suchtpotenziale zu minimieren (vgl. Frölich/Lehmkuhl 2012; Bernath/Waller/Meidert 2020).

GameZone Zentralbibliothek

Die „GameZone“ in der Zentralbibliothek adressiert eine jugendliche Zielgruppe. Dementsprechend werden Workshops mit anderen Inhalten als in der Kinderbibliothek angeboten, welche sich häufig mit Themen auseinandersetzen, die rund um klassische Gamingangebote angesiedelt sind. Streaming, Gamedesign, E-Sport, Rollenspiele, Escape-Rooms und das Gestalten von Gaming-thematisierenden Filmen und Kunstwerken sind Angebote, welche in diesem Rahmen stattfinden. Gaming-ferne Inhalte werden dabei in einen spielerischen Kontext übertragen und aufgearbeitet. Eine spezifischere Ausrichtung dieser Workshops ermöglicht es den Jugendlichen zudem, Gleichgesinnte zu treffen und kennenzulernen.

Digitale GameZone

Die SARS Covid-19 Pandemie im Jahr 2020 brachte die Herausforderung mit sich, die Angebote der Stadtbibliothek Paderborn weiterhin für alle Nutzer*innen verfügbar zu machen. Neben dem Bereitstellen des Medienangebots war das Ziel auch, weiterhin die Veranstaltungsformate für Interessierte zur Verfügung zu stellen. Unter Zuhilfenahme der Social-Media-Plattformen Facebook, YouTube und Instagram wurde versucht, einen digitalen Treffpunkt für die Bibliotheksnutzenden zu gestalten. Anstatt von Veranstaltungen und Treffen vor Ort wurden Storys, Quizze und Rätsel sowie Links zu weiterführenden Websites geteilt, die die Interaktion mit den Nutzenden der Bibliothek fortbestehend gewährleisten sollten. Das Ziel bestand darin, die Bibliothek als dritten Ort ins Digitale zu übersetzen.

Allen voran konnten diese Vorhaben insbesondere mit der „GameZone“ für Jugendliche realisiert werden. Mithilfe von kostenfreien Online-Spie-

len, digitalen Escape-Rooms, einer Nintendo-Switch-Mitgliedschaft, einem Minecraft-Server und einem Zoom-Account konnte ein wöchentlich wiederkehrender Treffpunkt für interessierte Jugendliche geschaffen werden. Im Rahmen von Themenmonaten entstanden so über die Zeit des Lockdowns hinweg verschiedenste Gamingangebote für und von den Teilnehmenden.

Ein nennenswertes Beispiel ist hierbei das Ergebnis des Gamingsangebots im Rahmen des Escape-Room-Themenmonats. Das Ziel dieses Themenmonats war die Erstellung von digitalen Escape-Rooms von und für die Workshop-Teilnehmenden.

Mithilfe von Google Forms wurde in einem ersten Schritt ein digitaler Escape-Room für die Teilnehmenden gestaltet. Dieses Angebot konnte daraufhin über Instagram distribuiert werden und war somit über jegliche internetfähigen Geräte erreichbar. In einem nächsten Schritt wurde eine Anleitung zum Erstellen eines eigenen Escape-Rooms in Google Forms auf dem Instagram-Kanal der Stadtbibliothek Paderborn geteilt. In Eigeninitiative hatten die Workshop-Teilnehmenden auf diese Weise die Möglichkeit, ihre eigenen Ideen kreativ umzusetzen und eigenständig einen Escape-Room zu gestalten. Zuletzt wurden die Links der entstandenen Escape-Rooms untereinander geteilt, um daraufhin in einem gemeinsamen Online-Meeting Verbesserungsvorschläge und weitere Ideen auszutauschen.

Mit der „Open Library“ und dem „Lese pavillon“, welche voraussichtlich Ende 2022 fertiggestellt werden, gewinnt die Stadtbibliothek Paderborn zwei weitere Orte, die als Aufenthalts- und Kommunikationsort für alle interessierten Bürger*innen dienen. Neben diesen physischen Treffpunkten ist das zukünftige Bestreben der Stadtbibliothek, das Prinzip der Online-Beteiligung der Bibliotheksnutzenden fortzuführen. Bestehende Gamingangebote sollen für alle interessierten Bibliotheksnutzenden zugänglich gemacht werden, so dass jede*r partizipieren kann. Weiterhin soll das Angebot an Veranstaltungen und Workshops zur Medienbildung ausgearbeitet und ergänzt werden. Dabei zielt die Stadtbibliothek Paderborn darauf ab, einen Raum zu bieten, in dem erste Erfahrungen mit Medien gesammelt werden und weiterführend ein kritisch-reflexiver Umgang mit Medieninhalten vermittelt wird.

Anmerkungen

- 1 Cosplay meint „die Anfertigung oder das Zusammenstellen von Kostümen, das Sich-Verkleiden und öffentliche Auftreten als Figur aus einem fiktionalen, populären Text. Das kann ein Computerspiel, aber auch ein Real- oder Animationsfilm, ein Musikvideo, eine TV-Serie, ein Comic/Manga oder ein Roman sein.“ (Heinrich 2020: 156)

- 2 Mit Coding und Making sind sämtliche Workshops und Veranstaltungen gemeint, in denen am Computer programmiert oder praktisch mit digitalen Elementen, wie beispielsweise Mikrocontrollern oder Robotern, experimentiert wird.
- 3 Der Spielertage NRW ist Teil der Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW und koordiniert unter anderem Gruppen von Kindern und Jugendlichen, die gemeinsam Spiele testen.

Literatur

- Bernath, Jael/Waller, Gregor/Meidert, Ursula (2020): ADELE+: der Medienumgang von Kindern im Vorschulalter (4-6 Jahre) – Chancen und Risiken für die Gesundheit. Neuchâtel: Schweizerisches Gesundheitsobservatorium (Obsan). Abrufbar unter: <https://doi.org/10.21256/zhaw-20447> [Stand: 27.09.2022].
- Bitkom e.V. (Hrsg.) (2021): Die Zukunft der Consumer Technology – 2021: Marktentwicklung & Mediennutzung, Trends & Technologien. Berlin: Bitkom e.V.
- Fritz, Jürgen, (1997): Was Computerspieler fasziniert und motiviert – Macht, Herrschaft und Kontrolle im Computerspiel. Abgerufen unter: www.spielbar.de/system/files/dokument_pdf/fritz_macht_herrschaft_kontrolle.pdf [Stand: 13.06.2022].
- Frölich, Jan/Lehmkuhl, Gerd (2012): Computer und Internet erobern die Kindheit. Vom normalen Spielverhalten bis zur Sucht und deren Behandlung. Stuttgart: Schattauer Verlag.
- game – Verband der deutschen Games-Branche e.V. (Hrsg.) (2021): Jahresreport der deutschen Gamesbranche 2021. Berlin: Game – Verband der deutschen Games-Branche e.V.
- Gualeni, Stefano/Vella, Daniel(2020): Virtual Existentialism. Meaning and Subjectivity in Virtual Worlds. Pelgrave Pivot.
- Heinrich, Karen (2020): Cosplay. In: Zimmermann, Olaf/Falk, Felix (Hrsg.): Handbuch Gameskultur: Über die Kulturwelten von Games. Berlin: Deutscher Kulturrat e.V., 156-159.
- Horn, Mark-Robin (2015): Die wollen nur spielen? Zielorientierte Gamingkonzepte in Öffentlichen Bibliotheken. (V. d.-W. e.V., & F. f. NRW, Hrsg.) PROLibris (3-2015), 102-105.
- Huizinga, Johan (1938): Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel.
- Marci-Boehncke, Gudrun/Rose, Stefanie (2012): Leseförderung. In: Umlauf, Konrad/Gradmann, Stefan (Hrsg.): Handbuch Bibliothek: Geschichte, Aufgaben, Perspektiven. Stuttgart: J.B. Metzler'sche Verlagsbuchhandlung und Carl Ernst Poeschel Verlag GmbH, 187-194.
- Oldenburg, Ray (1989): The great good place: Cafés, Coffee Shops, Bookstores, Bars, Hair Salons, and other Hangouts at the Heart of a Community. Cambridge: Da Capo Press.

- Papadakis, Stamatios/Kalogiannakis, Michail (2022): Learning Computational Thinking Development in Young Children With Bee-Bot Educational Robotics. In: Information Resources Management Association: Research Anthology on Computational Thinking, Programming, and Robotics in the Classroom. Pennsylvania: IGI Global, 926-947.
- Pearce, Celia/Artemesia (2009): Communities of Play. Emergent Cultures in Multi-player Games and Virtual Worlds. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Plassmann, Engelbert/Rösch, Hermann/Seefeldt, Jürgen/Umlauf, Konrad (2011): Bibliotheken und Informationsgesellschaft in Deutschland. Eine Einführung (2. Auflage). Wiesbaden: Harrassowitz Verlag.
- Rheingans, Silja (2014). Digitale Spielkultur. In: Demmler, Kathrin/Lutz, Klaus/Ring, Sebastian (Hrsg.): Computerspiele und Medienpädagogik: Konzepte und Perspektiven. München: kopaed Verlag, 55-61.
- Nievergelt, Jürg (1999): „Roboter programmieren“– ein Kinderspiel. Bewegt sich auch etwas in der Allgemeinbildung? In: Bode, Arndt (Hrsg): Informatik Spektrum 22, 364–375.

Lizenz

Der Artikel steht unter der Creative Commons Lizenz **CC BY-SA 4.0**. Die Namen der Urheber*innen sollen bei einer Weiterverwendung genannt werden. Wird das Material mit anderen Materialien zu etwas Neuem verbunden oder verschmolzen, sodass das ursprüngliche Material nicht mehr als solches erkennbar ist und die unterschiedlichen Materialien nicht mehr voneinander zu trennen sind, muss die bearbeitete Fassung bzw. das neue Werk unter derselben Lizenz wie das Original stehen. Details zur Lizenz: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode>

Einzelbeiträge werden unter www.gmk-net.de/publikationen/artikel veröffentlicht.